ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

KORONIS RIFT™

LUCASFILM GAMES.

LA CREVASSE DE KORONIS
24 fébrius 2249.

Votre aéronef éclaireur voyage depuis trois jours dans le vide de l'espace, d'un coin oublié de la galaxie à un autre. Vous êtes un techno-récupérateur qui gagne sa vie en recherchant des équipements technologiques abandonnés – mais étant donné le peu de veine que vous avez eu ce mois-ci, vous pourriez aussi bien être un vagabond intergalactique. L'androïde Psytek, votre analyseur de systèmes, surveille les instruments. Subitement, Psytek capte le flux de radiations le plus puissant que vous ayez jamais vu! Il provient d'une planète qui n'est pas marquée sur les cartes... une planète découpée de profondes crevasses. Est-il possible que vous ayez découvert la légendaire planète Koronis?

Il y a sept cent milliers d'années, les Anciens gouvernaient les étoiles. Ils formaient une confédération de plus de trente races différentes dont les accomplissements technologique étaient inégalés. Selon la légende, les Anciens utilisaient les crevasses profondes d'une planète appelée Koronis pour tester leurs armes les plus puissantes. Les récupérateurs technologiques rêvent depuis des siècles de découvrir la fabuleuse planète Koronis. Et vous êtes maintenant peut-être celui qui le fera!

Paytek prépare le vaisseau de surface et le robot chercheur pour la descente sur la planète. L'aéronef-éclaireur, dirigé par Psytek, restera en orbite pendant que vous explorez la planète.

DEMARRAGE RAPIDE
Instructions pour le chargement.

– Allumez l'ordinateur AMSTRAD et le lecteur de disquette.
– Insérez la disquette KORONIS RIFT dans le lecteur
– Tapez RUN "KORONIS" et appuyez sur la touche RETURN

Le programmme se charge immédiatement.

CONTRÔL

– Pour contrôler à l'aide de la manette de jeu, branchez celle-ci au port 1 ou port 2. Ne branchez pas le manette dans les 2 ports à la fois.
– Pour contrôler à l'aide du clavier, utilisez les touches suivantes:

Pause:	Barre D'espacement
Tir:	Shift (touche COPY sur l'AMSTRAD)
Mouvement vers le haut:	↑ (curseur sur touche UP)
Mouvement ver le bas:	↓ (curseur sur touche DOWN)
Mouvement vers la droite:	→ (curseur sur touche RIGHT)
Mouvement vers la gauche:	← (curseur sur touche LEFT)

1. Lancement de l'aéronef éclaireur: Lorsque le jeu commence, vous êtes dans le vaisseau de surface, prêt à explorer la planète Koronis. Pour commencer votre travail de récupération, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

2. Crevasse de Koronis: La planète Koronis est découpée par des grabens profonds, appelés crevasses, entourés de chaînes de montagnes et parsemés de collines. Vous atterrissez sur la Crevasse Une, qui semble la moins dangereuse.

3. Carcasses: Le véhicule que vous voyez au sol devant vous est la carcasse abandonnée d'une machine de guerre des Anciens.

4. Indications vidéo: Vérifiez les indications vidéo qui se trouvent dans la partie supérieure de l'écran. A l'extrême droite, le cercle surmonté d'un point brillant est votre indication de direction. Le point brillant est dirigé vers la carcasse la plus proche, qui se trouve juste devant vous.

5. Recherche: Pour rechercher d'autres vestiges de la technologie des Anciens, tournez votre vaisseau jusqu'à ce que le point se trouve à la partie supérieure des instructions et avancez.

6. Conduite: Pour avancer, poussez le joystick vers l'avant. Pour la marche arrière, remenez-le vers vous. Mettre le joystick à gauche et à droite pour avancer dans ces sens.

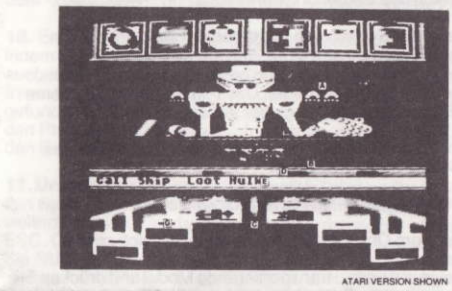
7. Soucoupes gardiennes: Tant que vous n'aurez pas détruit leur base qui se trouve au Niveau 20, des soucoupes gardiennes arriveront en vagues pour vous éliminer. Vous avez deux possibilités: fuir ou les éliminer. Pour vous défendre, utilisez le joystick pour centrer le curseur de visée (la petite croix) sur une soucoupe ennemie et appuyez sur le bouton du joystick. Une seule touche ne suffit pas toujours pour éliminer une soucoupe.

8. Commande de curseur: Durant les manoeuvres normales, le curseur se déplace librement dans le hublot de vision et le bouton du joystick permet de tirer l'arme à laser (lorsqu'elle est mise en marche). ZONE DES MESSAGES – le curseur vous permet d'actionner toute fonction présentée dans la zone des messages. Pour faire un choix, ramener le joystick vers l'arrière jusqu'à ce que le curseur atteigne la partie inférieure du hublot de vision, puis appuyez sur le bouton. Le curseur entrera dans la zone de sélection. Déplacez le joystick à gauche ou à droite pour faire votre choix – une lumière apparaitra au-dessus de chaque option pour indiquer qu'elle a été choisie. Appuyez sur le bouton pour la faire démarrer. Pour remettre le curseur dans le hublot de vision, faire avancer le joystick. ZONE DES MODULES – Mettez le curseur au bas de l'écran et appuyez sur le bouton, continuez à ramener le joystick vers l'arrière. Le déplacement à gauche ou à droite du joystick permet de choisir différents systèmes. Pour revenir au hublot principal, poussez le joystick vers l'avant.

9. Pillage des carcasses/Retour à l'aéronef éclaireur: Les niveaux de radiation mortels de Koronis vous obligent à envoyer votre robot chercheur pour découvrir et piller les carcasses. Une fois que vous avez éliminé toutes les soucoupes ennemies et mis votre vaisseau de surface près de la carcasse, les options "LOOT HULK" (Pillage de la carcasse) ou "CALL SHIP" (Appel du vaisseau) apparaitront dans la zone des messages. Déplacer le curseur vers la droite jusqu'à ce que le voyant indicateur situé au-dessus de "LOOT HULK" s'allume et donnez cette commande à votre robot chercheur en appuyant sur le bouton du joystick. Le robot chercheur ramenera tous les matériels récupérables qu'il trouve dans la carcasse. Pour retourner à l'aéronef, faites apparaitre le voyant indicateur au-dessus de "CALL SHIP" et appuyez sur le bouton du joystick.

10. Objectif final: Détruisez la base des soucoupes située dans la crevasse 20 en augmentant graduellement vos capacités aux niveaux précédents. Vous pouvez mettre fin au jeu à tout moment en revenant à l'aéronef éclaireur pour vendre tous les matériels que vous avez trouvé. Mais vous ne pouvez revendiquer la planète que lorsque vous avez détruit la base des soucoupes gardiennes.

11. Pause et redémarrage: Appuyez sur la barre d'espacement pour arrêter le jeu. Appuyez de nouveau pour le recommencer. Pour faire repartir le jeu à zéro – **Atari:** Appuyez sur la touche ESC. **Commodore 64/128,** version disquettes seulement: appuyez sur RUN/STOP, puis sur RESTORE.



ATARI VERSION SHOWN

MANUEL D'INSTRUCTIONS, SCAVENGER Mk IV MODULAR PLANETARY SURFACE ROVER (RECUPERATEUR MODELE IV VAISSEAU DE SURFACE PLANETAIRE MODULAIRE).

Visée et tir du laser: Le curseur de visée (D) se déplace librement dans le hublot de vision (B). Le bouton du joystick tire les coups de l'arme à laser.

Utilisation des fonctions de la zone des messages (F): Les zones des messages et des modules se trouvent dans la zone de sélection (A) de l'écran.

"LOOT HULK" ("PILLAGE DE CARCASSE") ordonne à votre robot chercheur à distance de rechercher des matériels utiles dans les carcasses abandonnées.

"CALL SHIP" ("APPEL DE NAVIRE") ordonne à votre aéronef de venir vous prendre.

"ADD MODULE" ("INSTALLATION DE MODULE") (ou le bouton du joystick) mettra en place tout matériel que le robot transporte dans toute fente sélectionnée dans la zone des modules (C). Pour ramener le curseur dans le hublot de vision, poussez le joystick vers l'avant.

Fonctionnement de la zone des modules du vaisseau de surface

Le vaisseau peut transporter un maximum de six matériels dans sa zone de modules (C). Entrez dans la zone des modules. Le curseur allumera la barre de sélection (G) d'un matériel donné. Pour mettre en marche ou à l'arrêt le matériel choisi, appuyez sur le bouton du joystick. Le voyant du matériel s'allumera lorqu'il est en marche. REMARQUE: Les matériels sont repérés par les symboles de type et d'origine présentés dans la fente de module (voir "Symboles des Materiels"). Pour revenir au hublot principal, poussez le joystick vers l'avant.

Fonctionnement des écrans du vaisseau de surface

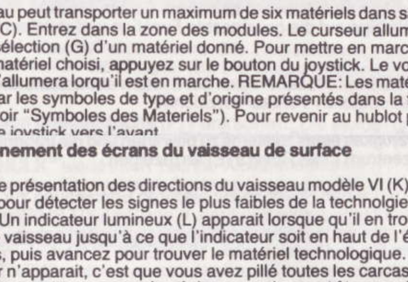
L'écran de présentation des directions du vaisseau modèle VI (K) est réglé en usine pour détecter les signes le plus faibles de la technolgie des Anciens. Un indicateur lumineux (L) apparait lorsque qu'il en trouve. Faire tourner le vaisseau jusqu'à ce que l'indicateur soit en haut de l'écran des directions, puis avancez pour trouver le matériel technologique. Si aucun indicateur n'apparait, c'est que vous avez pillé toutes les carcasses qui se trouvaient sur cette crevasse. Le réglage en usine peut être annulé par des nouveaux modules radar.

Pour surveiller les matériels supplémentaires, le vaisseau modèle IV est équipé de deux écrans spéciaux dans la seconde et la cinquième positions (X). Ces écrans ont été conçus pour des matériels qui demandent des affichages opérationnels sur écran (cartes ou minuteries par exemple). Si les deux affichages sur écran sont utilisés, la mise en marche d'un nouveau module qui demande un affichage arrête immédiatement le moins important des modules actuellement utilisés.

L'affichage de l'état des moteurs (M) indique l'état des moteurs principaux du vaisseau. Vert signifie que les moteurs fonctionnent normalement et à la puissance maximale, rouge signifie que les moteurs ont calé. Sous l'indicateur de marche, une barre d'indicateur de vitesse (N) donne la vitesse du vaisseau.

L'affichage des réserves en énergie (0) indique la charge d'énergie totale prête à être utilisée par votre système d'armement principal (P). A droite, l'affichage montre la quantité d'énergie qui sera utilisée par chaque tir (Q). La puissance est mesurée en gigajoules de charge et elle peut être augmentée par l'addition des modules d'énergie supplémentaire. La barre de puissance est de la même couleur que le laser utilisé.

L'affichage des boucliers (R) indique la force actuelle de vos boucliers chromoquantisés – six gammes de fréquence allant du rouge au violet. Une barre toute noire dans une des fréquences indiques que la force de bouclier de cette gamme a été épuisée et que tout essai d'utilisation de cette fréquence aura votre élimination pour résultat.



ATARI VERSION SHOWN

MANUEL D'UTILISATION: Psytek 7500 Series Science Droid System Analyseur (Psytek séries 7500, Androïde scientifique analyseur de systèmes).

Opérations dans les limites du hublot de vision.

Lorsque le vaisseau de surface est revenu à l'aéronef éclaireur, le hublot de vision (A) donne une image en circuit fermé des activités de l'Androïde. Une courroie transporteuse (B) transporte les matériels pillés dans la zone de stockage de l'aéronef et les fait sortir de cette zone.

Pour voir l'inventaire des matériels qui se trouvent dans la zone de stockage de l'aéronef, placez le curseur dans le hublot de vision, puis déplacez le joystick à gauche et à droite. La courroie transporteuse déplacera les matériels vers et en dehors de la zone de stockage.

Afin d'examiner ou de démonter un matériel, placez-le sur la courroie.

Fonctionnement de la zone des modules du vaisseau de surface

Pour transporter un matériel de la zone des modules du vaisseau de surface à la zone de stockage de l'aéronef, placez le curseur dans le module que vous voulez déplacer et appuyez sur le bouton. Le matériel choisi apparaitra sur la courroie transporteuse. REMARQUE: Si un autre matériel se trouve sur la courroie, il sera automatiquement écarté.

Pour installer tout matériel provenant de la zone de stockage de l'aéronef dans la zone des modules du vaisseau de surface (C), placez le matériel voulu sur la courroie. Transportez-le dans la zone des modules du vaisseau en ramenant le joystick en arrière. Placez le curseur dans le module vide choisi et appuyez sur le bouton.

Pour déplacer les matériels d'un emplacement à un autre dans la zone des modules du vaisseau de surface, placez le curseur dans le module choisi. Appuyez sur le bouton pour prendre le matériel choisi. Transportez-le à l'emplacement choisi en déplaçant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Appuyez de nouveau sur le bouton pour installer le matériel à son nouvel emplacement.

Fonctionnement des fonctions de zone de sélection

L'androïde scientifique analyseur vous permet de choisir parmi quatre fonctions dans la zone de sélection (D). Pour entrer dans la zone de sélection, poussez le joystick vers l'avant. Pour faire un choix, placez le curseur sur la fonction désirée et appuyez sur le bouton.

DISMANTLE (DE MONTAGE) ordonne à Paytek de démonter un matériel et de noter sa fonction pour sa vente ultérieure.

ANALYSIS (ANALYSE) demande à l'androïde d'évaluer la puissance et l'efficacité d'un matériel et présente ces informations dans le centre des messages du vaisseau de surface (E).

EXIT SHIP (SORTIE DE L'AERONEF) demande à l'aéronef de retourner à la surface de la planète pour continuer à l'explorer. Si vous donnez cette commande, vous verrez un nouvel ensemble de choix: "STAY HERE„ (RESTER ICI) vous renvoit à Paytek: "SAME RIFT" (MEME CREVASSE) vous renvoit à l'endroit où l'aéronef est venu vous chercher la fois précédente; "NEXT RIFT" (CREVASSE SUIVANTE) vous fait avancer d'une crevasse; "SKIP ONE" (SAUTER UNE CREVASSE) vous fait avancer de deux crevasses.

END TRIP (FIN DU VOYAGE) vous permet de retourner dans votre planète natale avec les matériels que vous avez pris. La sélection de END TRIP donne un deuxième ensemble de choix: SAVE GAME (PRESERVER LE JEU), LOAD GAME (CHARGER LE JEU) pour reprendre un jeu qui a été préservé auparavant ou END GAME (FIN DE JEU) pour mettre fin au jeu et calculer les points obtenus. Remarque: le choix de SAVE GAME fera disparaitre toutes les versions précédemment préservées.

SYMBOLES DES MATERIELS

Nous donnons ici une liste des matériels militaires habituels des Anciens ainsi que les symboles communément utilizés pour les identifier. D'autres types existent mais ils n'ont pas encore été identifiés.


LASER – Laser chromoquantisé, émettant un rayon d'énergie destructive à une fréquence de couleur unique.


BOUCLIER – Bouclier chromoquantisé de protection contre des armes à énergie de diverses couleurs.


GENERATRICE – Alimentation énergétique normale.


RESERVE ENERGETIQUE – Dispositif de stockage d'énergie de haute capacité.

RADAR – Dispositif de détection à distance pour repérer un type ou une catégorie particulière d'objets. Peut aussi être utilisé comme compas ou radiogoniomètre.


D.E.C. – Dispositif électronique de contre-mesure pouvant interférer avec les équipements de détection ennemi et rendre cette détection plus difficile.


ENTRAINEMENT – Module de propulsion pour augmenter ou changer la capacité du vaisseau de surface à se déplacer sur terrains difficiles.

PUISSANCE
Circuits de bord

Le vaisseau de surface modèle IV est équipé d'un circuit de distribution de puissance Autotronic. Tous les circuits de bord sont alimentés par la génératrice. Dix pour cent de cette énergie sont consacrés aux armes et aux boucliers. Le reste alimente tous les autres équipements (entraînement, radar, détection, etc).

L'énergie excédentaire est recyclée vers les armes et les boucliers. S'il n'y pas suffisamment d'énergie, l'entraînement, le radar et les autres équipements fonctionnent à un rendement réduit. C'est la raison pour laquelle l'utilisation de tout circuit particulièrement puissant demande l'emploi d'une génératrice plus puissante.

L'affichage de réserve énergétique (0) indique l'énergie à la disposition de vos circuits d'armement. Vingt pour cent d'énergie va immédiatement à vos boucliers. Le reste est conservé dans la réserve d'énergie. Si cette réserve est pleine, toute énergie excédentaire va aux boucliers. Si son niveau est bas, très peu d'énergie arrive aux boucliers.

L'affichage de la réserve d'énergie peut aussi être utilisée pour vérifier les bosoins en énergie d'équipements non identifiés. Pour cela, videz votre réserve en tirant votre arme et observez la rapidité du rechargement de la réserve. Mettez en marche le système non identifié et recommencez l'essai. Si votre réserve se recharge rapidement, l'équipement a des besoins en énergie relativement normaux.

Circuits d'armement

Le vaisseau de surface modèle IV est équipé d'un bouclier chromoquantisé et d'une arme à laser de conception normalisée. Les armes chromoquantisées peuvent émettre sur une des six fréquences d'énergie électromagnétique, correspondant aux couleurs suivantes: rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet.

Les boucliers sont caractérisés par la couleur contre laquelle ils peuvent fournir la protection la plus puissante. Par exemple, un bouclier orange fournit la meilleur défense contre un laser orange, un bouclier rouge ou jaune serait moins efficace, un bouclier bleu ou vert ne donnerait que peu de protection. De même, plus la différence de couleur entre un laser et un bouclier est grande, plus l'arme à laser est destructive. Par exemple, le laser violet est l'arme la plus efficace contre un bouclier jaune. Un laser jaune dirigé contre un bouclier jaune n'aurait pratiquement pas d'effet.

Le rendement et la consommation énergétique des armes et boucliers diffèrent. La consommation d'un laser donné indiquée par la petite barre de l'affichage de la réserve d'énergie (Q) juste à droite de la barre de réserve d'énergie. Cette barre plus petite indique la quantité d'énergie que l'arme prendra sur votre réserve lorsqu'elle est utilisée. On peut utiliser une arme qui utilise une énergie minimale de façon plus continue qu'une arme qui demande une énergie maximale.

L'efficacité d'un laser est la mesure de son emploi de l'énergie pour créer une arme destructive. Un laser hautement efficace fera plus de dommages qu'un laser non efficace (même si l'énergie employée est identique) et il tirera plus souvent entre les réarmements. L'efficacité et la consommation énergétique sont des facteurs essentiels des stratégies offensives et défensives. Un bouclier rouge puissant et très efficace peut en fait constituer une meilleure protection contre un laser vert qu'un bouclier vert faible et non efficace.

Circuits prioritaires des modules

Le vaisseau IV est équipé d'armes incorporées normalisées et de circuits de navigation. L'installation de tout nouvel équipement remplace automatiquement les équipements incorporés du vaisseau (en général, seul un équipement de tout type donné – laser, bouclier, radar, etc, peut être utilisé).

A l'installation, les écrans d'affichage du vaisseau indiquent automatiquement les caractéristiques d'un nouvel équipement. Un nouveau module de réserve d'énergie peut augmenter votre puissance et être indiqué sur l'affichage de la réserve d'énergie. Les équipements incorporés sont conçus pour se remettre automatiquement en marche lorsque tout nouvel équipment correspondant est mis à l'arrêt.

STRATEGIES ET TACTIQUES

Ajoutez un nouveau module à une fente vide en sélectionnant la fente et en appuyant sur le bouton de tir. N'utilisez l'option "Add module" (Installation de module) que pour remplacer des modules existants.

Certaines stratégies vous feront obtenir plus de points que d'autres. Pour obtenir beaucoup de points, essayez soit de ramener beaucoup de modules à démonter ou de rassembler rapidement beaucoup d'armes puissantes, puis allez à la crevasse 20 et détruisez' la base des soucoupes gardiennes.

La plupart des modules radar ne détectent que des carcasses fabriquées par la même race. Economisez les radars des races utiles avec Paytek pour les utiliser pour des crevasses ultérieures.

L'établissement d'une carte des crevasses vous aidera de jeu à jeu. Certains modules vous aideront à faire des cartes.

Faites particulièrement attention au flux d'énergie. Des modules puissants peuvent demander une énergie que vous ne pouvez pas vous permettre de gaspiller. Si vous ajoutez des boucliers et des lasers plus puissants dans votre vaisseau, vous devrez aussi obtenir des génératrices plus puissantes et des réserves d'énergie plus importantes.

Des modules inhabituels peuvent ne fonctionner que sur certaines soucoupes de couleur ou pendant des délais limités. Faites attention et expérimentez, vous pouvez trouver des versions améliorées dans les crevasses ultérieures.

Notez la progression des couleurs des boucliers et des armes des soucoupes. Une fois que vous reconnaissez le système, vous pouvez faire des prévisions en ayant les modules dont vous avez besoin pour éliminer ou fuir les soucoupes qui se présentent.

Des soucoupes de forme différente ont des systèmes d'attaque différents. Adaptez vos stratégies d'attaque à leurs stratégies de défense.

Si vous coupez au travers des défilés de montagnes et restez près des montagnes, les soucoupes peuvent perdre votre trace, surtout si vous avez une bonne génératrice et un bon entraînement.

N'oubliez pas que toutes les carcasses ne contiennent pas des modules utiles et que certains modules sont plus utiles que d'autres. Laissez Psytek vous aider à choisir quels modules conserver. Assurez-vous que vous avez toujours une bonne génératrice, un bon bouclier, une bonne réserve d'énergie et un bon laser (dans cet ordre d'importance). Vos deux dernières fentes peuvent être un entraînement, un radar ou tout autre des modules que vous trouverez. Notez l'endroit où vous avez trouvé de bons modules dans un jeu et allez-y directemnt dans un jeu ultérieur.

Plus vous prenez de temps à jouer le jeu, plus les soucoupes deviennent difficiles à combattre. Bougez toujours. Vous pouvez vous reposer dans votre aéronef avec Psytek. Essayez de ne pas passer plus de deux ou trois minutes sur chaque niveau et n'hésitez pas à sauter des crevasses si vous n'avez jamais trouvé rien de particulièrement utile sur celles-ci.

Ne tirez pas inutilement. Si vous gardez une réserve d'énergie basse, vos boucliers se rechargeront très lentement. Laissez la réserve se recharger quand vous pouvez.

Les meilleurs modules d'un niveau ne se trouvent pas toujours dans les carcasses les plus proches. Par exemple, sur la crevasse 3, vous commencez avec votre radar pointant vers l'avant. Vous pouvez toujours trouver quelques modules utiles de cette façon mais si vous vous tournez et allez dans le sens opposé, vous trouverez plus rapidement une meilleure génératrice et un meilleur bouclier. Ils peuvent durer suffisamment longtemps pour vous permettre d'explorer toute la crevasse.

KORONIS SPALT
24. Febrius 2249

Ihr Erkundungsfahrzeug ist drei Tage lang im leeren Weltraum umhergefahren, von einem einsamen Teil der Milchstraße zum anderen. Sie sind ein Techno-Altwarensammler und verdienen Ihren Lebensunterhalt mit der Suche nach verlassenen technologischen Systemen - aber mit dem Glück, das Sie den letzten Monat über hatten, könnten Sie genauso gut ein Milchstraßen-Bummler sein. Psytek, Ihr "Science Droid" Systemanalysator, überwacht die Apparaturen. Plötzlich fängt Psytek die stärkste Strahlungsströmung auf, die Sie jemals gesehen haben! Von einem Planeten, der auf keiner Karte verzeichnet ist . . . einem Planeten, der von tiefen Spalten durchzogen ist. Kann es sein, daß Sie den legendären Planeten Koronis entdeckt haben?

Vor siebenhunderttausend Jahren beherrschten die Ancients die Sterne - ein Bündnis über dreißig verschiedener Rassen, deren technische Errungenschaften unübertroffen waren. Die Sage geht, daß die Ancients die tiefen Spalten eines Koronis genannten Planeten benutzt haben, um ihre stärksten Waffen zu testen. Jahrhundertelang ist es der Traum von Techno-Altwarensammlern gewesen, den sagenumwobenen Koronis Spalt zu finden. Jetzt sind Sie vielleicht derjenige, dem es gelingt!

Psytek bereitet den Oberflächen-Rover und den "Repo-Tech" Roboter zur Landung auf dem Planeten vor. Das Erkundungsfahrzeug bleibt unter Psyteks Kontrolle auf der Umlaufbahn, während Sie die Lage erforschen.

SCHNELLER START
Ladeanweisungen

– Schalten Sie den Amstrad Computer und das Diskettenlaufwerk ein.
– Legen Sie die Koronis Rift Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.
– Geben Sie RUN "Koronis ein und drücken Sie auf RETURN. Das Programm wird jetzt geladen.

Kontrolle:

– Für die Joystick-Kontrolle schließen Sie einen Joystick in port 1 oder port 2 an. NICHT einen Joystick an beide ports anschließen.
– Für die Keyboard-Kontrolle benutzen Sie die folgenden Schlüssel:

Spielpause	Leertaste
Feuer	SHIFT (copy auf Amstrad)
Nach oben	↑ (Cursor Schlüssel oben)
Nach unten	↓ (Cursor Schlüssel unten)
Nach rechts	→ (Cursor Schlüssel rechts)
Nach links	← (Cursor Schlüssel links)

1. Stapellauf vom Erkundungsfahrzeug: Sie beginnen das Spiel vom Inneren des Oberflächen-Rovers aus - bereit den Planeten Koronis zu erforschen. Um Altwaren zu sammeln, drücken Sie den Schußknopf an Ihrem Steuerknüppel.

2. Koronis Spalt: Der Planet Koronis ist von tiefen Tälern, Spalten genannt, durchzogen, von Gebirgen umgeben und mit Hügeln übersäht. Sie landen in Spalt Eins, der am ungefährlichsten aussieht.

3. Hulks: Das Fahrzeug, das Sie vor sich stehen sehen, ist ein verlassener Hulk, eine Kriegsmaschine der Ancients.

4. Video-Anzeige: Überprüfen Sie die Video-Anzeige am oberen Rand Ihres Bildschirms. Gans links der Kreis mit dem Leuchtpunkt oben ist Ihr Richtungsanzeiger. Der Leuchtpunkt zeigt auf den nächstliegenden Hulk, unmittelbar vor Ihnen.

5. Suche: Zur Suche nach weiterer Technologie der Ancients, drehen Sie Ihr Raumschiff bis der Punkt am oberen Ende der Anzeige ist, und bewegen Sie sich vorwärts.

6. Fahrt: um vorwärts zu fahren, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. Zur Beendigung der Vorwärtsfahrt, ziehen Sie ihn zurück. Drücken Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links zur Fahrt in diese Richtungen.

7. Bewacheruntertassen: Bis Sie ihren Stützpunkt auf Ebene 20 zerstören, haben es eine Reihe von Bewacheruntertassen darauf abgesehen, Sie zu zerstören. Sie haben zwei Möglichkeiten zur Auswahl -entweder auszuweichen, oder zu zerstören. Zum Gegenangriff benutzen Sie Ihren Steuerknüppel um Ihre Zielpositionsanzeige (das kleine Querhaar) auf eine feindliche Untertasse zu richten und drücken Sie dann den Steuerknüppelknopf. Ein Treffer mag nicht genügen.

8. Positionsanzeigekontrolle: Während normalem Betrieb bewegt sich die Positionsanzeige frei im Sichtfenster und Druck des Steuerknüppelknopfes löst die Laserwaffe aus (wenn eingeschaltet). MELDUNGSBEREICH: Die Positionsanzeige ermöglicht es Ihnen, jede der in den Meldebereichen gezeigten Funktionen zu betätigen. Um zu wählen, ziehen Sie den Steuerknüppel zurück bis die Positionsanzeige den unteren Rand des Sichtfensters erreicht, dann drücken Sie den Knopf. Die Positionsanzeige wird sich in den Wahlbereich begeben. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links um Ihre Wahl zu treffen - das Licht über jeder Wahlmöglichkeit zeigt an, daß sie gewählt wurde. Drücken Sie den Knopf um sie zu betätigen. Um die Positionsanzeige zurück ins Sichtfenster zu bewegen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. MODULBEREICH - Bewegen Sie die Positionsanzeige an den unteren Rand des Bildschirms und drücken Sie den Knopf, ziehen Sie den Steuerknüppel weiterhin zurück. Die Bewegung des Steuerknüppels nach rechts oder links wählt verschiedene Systeme. Um zum Hauptfenster zurückzukommen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

9. Plünderung der Hulks/Rückkehr zum Erkundungsfahrzeug: Der tödliche Strahlungsgrad auf Koronis macht es erforderlich, Ihren "Repo-Tech" Roboter auszusenden, um die Hulks, die Sie finden, zu durchsuchen und zu plündern. Wenn Sie erst einmal alle angreifenden Untertassen vernichtet haben und Ihren Rover neben den Hulk manövriert haben, werden die Wahlmöglichkeiten "LOOT HULK" und "CALL SHIP" im Meldebereich erscheinen. Bewegen Sie die Positionsanzeige bis das Anzeigelicht über "LOOT HULK" aufleuchtet und geben Sie Ihrem RT-Roboter die Anweisung, indem Sie den Steuerknüppelknopf drücken. Der RT-Roboter wird jegliche brauchbaren Systeme, die er im Hulk findet, zurückbringen. Um zum Erkundungsfahrzeug zurückzukehren, betätigen Sie das Anzeigelicht über "CALL SHIP" und drücken den Steuerknüppelknopf.

10. Endziel: Zerstören Sie den Untertassenstützpunkt in Spalt 20, indem Sie Ihre Fähigkeiten auf den früheren Ebenen allmählich ausbauen. Sie können das Spiel jederzeit beenden, indem Sie zu Ihrem Erkundungsfahrzeug zurückkehren, um aus der von Ihnen gefundenen Technologie Kapital zu schlagen, aber Sie können auf den Planeten keinen Anspruch erheben, es sei denn, Sie zerstören den Bewachungsstützpunkt.

11. Unterbrechung und Weiterspiel: Drücken Sie SPACE BAR um das Spiel zu unterbrechen. Drücken Sie nochmals, um weiterzuspielen. Um das Spiel wieder aufzustellen - Atari: drücken Sie ESC. Commodore 64/128: Nur für Magnetplattenversion - drücken Sie RUN/STOP, dann RESTORE.

BETRIEBSANLEITUNG: ALTWARENSAMMLER Mk IV MODULARER PLANETENOBERFLÄCHEN-ROVER



ATARI VERSION SHOWN

Zielen und Abschuß des Lasers: Die Zielpositionsanzeige (D) bewegt sich frei im Sichtfenster (B). Der Steuerknüppelknopf feuert die Laserwaffe ab.

Betrieb des Meldeberichs (F) Funktionen: Die Melde- und Modulbereiche befinden sich im Wahlbereich (A) des Bildschirms.

"LOOT HULK" weist Ihren Techno-Altwarensammler (RT-Roboter) an, ein Gerät auf brauchbare Systeme hin zu durchsuchen.

"CALL SHIP" signalisiert Ihrem Erkundungsfahrzeug zurückzukehren um Sie aufzunehmen.

"ADD MODULE" (oder Drücken des Steuerknüppelknopfes) setzt das von Ihrem RT-Roboter getragene System in den jeweils gewählten Schlitz im Modulbereich (C) ein. Um die Positionsanzeige zurück ins Sichtfenster zu bewegen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

Betrieb des Oberflächen-Rover Modulbereichs

Der Rover kann bis zu sechs Systeme in seinem Modulbereich (C) aufnehmen. Gehen Sie in den Modulbereich. Die Positionsanzeige bringt die Wahltaste (G) eines gegebenen Systems zum Aufleuchten. Um ein gewähltes System an- oder abzuschalten, drücken Sie den Steuerknüppelknopf. Das Systemikon leuchtet auf, wenn es angeschaltet ist. BEACHTEN SIE: Die Systeme sind durch die Art- und Herkunftssymbole bezeichnet, die im Modulschlitz angezeigt werden (siehe "Systemikonen"). Um zum Hauptfenster zurückzukehren, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

Betrieb der Oberflächen-Rover Anzeigeschirme

Der Mk IV Richtungsanzeiger (K) ist darauf ausgerichtet, die nächste Ansammlung von Technologie der Ancients aufzuspüren. Eine Leuchtanzeige (L) erscheint, wenn derartige Technologie vorhanden ist. Drehen Sie das Schiff, bis die Anzeige über dem Richtungsanzeiger ist, dann bewegen Sie sich vorwärts, um sie ausfindig zu machen. Wenn keine Anzeige erscheint, haben Sie die Hulks in diesem Gebiet geplündert. Die eingebaute Vorrichtung kann durch neue Radarmodule umgangen werden.

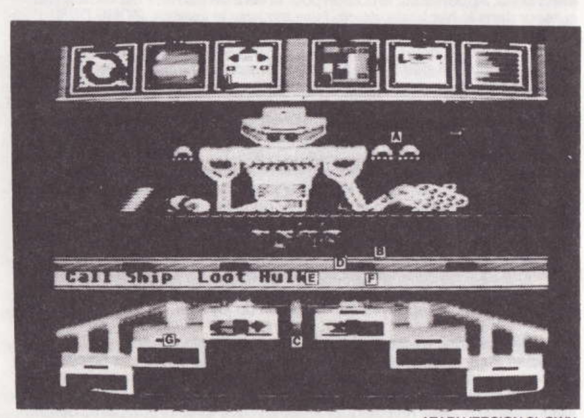
Zur Überwachung zusätzlicher Systeme ist der Mk IV Rover in der zweiten und fünften Position (X) mit zwei besonderen Anzeigebildschirmen ausgestattet. Diese Bildschirme sind für Systeme entworfen worden, die betriebliche Anzeigen (von Landkarten, zum Beispiel, oder Zeitmesser) erforderlich machen. Wenn beide Anzeigen in Gebrauch sind, bewirkt das Einschalten eines neuen Moduls, das eine Anzeige erforderlich macht, automatisch das Abschalten des Unwichtigsten der im Augenblick benutzten Module.

Die Antriebszustandsanzeige (M) gibt den Zustand der Hauptmotoren des Mk JV an. Grün bezeichnet normalen Betrieb bei voller Kraft, Rot bezeichnet, daß die Motoren ausgesetzt haben. Unterhalb der Antriebsanzeige, gibt ein Geschwindigkeitsmesser (N) die Geschwindigkeit des Fahrzeugs an.

Die Energiespeicheranzeige (O) zeigt den gesamten Energieschub an, der Ihrem Hauptwaffensystem (P) zur Verfügung steht. Auf der rechten Seite, gibt die Anzeige den Energieverbrauch eines jeden einzelnen Schusses an (Q). Energie ist in Gigajoules (0-100) angegeben. Die Mk IV Standardenergiespeicher können nur einen Schub von acht Gigajoules speichern, dies kann jedoch durch das Hinzufügen von Energiespeicherhilfsmodulen gesteigert werden. Die Farbe des Energiezeigers ist die gleiche wie die des aktiven Lasers.

Die Schildanzeige (R) zeigt die herrschende Stärke Ihres chromquantierten Schilds an - sechs Frequenzbereiche von rot bis violett. Ein ganz schwarzer Zeiger in jeder einzelnen Frequenz zeigt an, daß die Schildstärke für einen Bereich erschöpft ist, und jeder zusätzliche Treffer in dieser Frequenz zu Ihrer Zerstörung führen wird.

BETRIEBSANLEITUNG: Psytek 7500 Serie "Science Droid" Systemanalysator



ATARI VERSION SHOWN

Betrieb innerhalb des Sichtfensters

Nach Rückkehr des Rovers zum Erkundungsfahrzeug bietet das Sichtfenster (A) ein Ruhestrombild der Tätigkeiten des "Science Droids". Ein Fließband (B) befördert einzelne Systeme zu und von dem Lagerbereich des Erkundungsfahrzeugs.

Um den Bestand der Systeme im Lagerbereich des Erkundungsfahrzengs zu inspizieren, setzten Sie die Positionsanzeige ins Sichtfenster, und bewegen Sie dann den Steuerknüppel nach rechts und links. Das Fließband wird Systeme von und zum Erkundungsfahrzeuglager transportieren.

Um ein System zu analysieren oder abzubauen, setzten Sie das gewünschte System aufs Fließband.

Betrieb des Oberflächen-Rover Modulbereichs

Um ein System vom Oberflächen-Rover Modulbereich zum Erkundungsfahrzeuglager zu befördern, setzen Sie die Positionsanzeige auf das zu transportierende Modul und drücken Sie den Knopf. Das gewählte System wird auf dem Fließband erscheinen. BEACHTEN SIE: Falls ein zirkulierendes System in Sicht ist, wird es sich von selbst zur Seite bewegen.

Um ein System aus dem Erkundungsfahrzeuglager in den Oberflächen-Rover Modulbereich (C) zu befördern, setzen Sie das gewünschte System auf das Fließband. Begeben Sie sich zum Oberflächen-Rover Modulbereich, indem Sie den Steuerknüppel nach hinten ziehen. Setzen Sie die Positionsanzeige in das gewünschte leere Modul und drücken Sie den Knopf.

Um Systeme innerhalb des Oberflächen-Rover Modulbereichs von einer Position in eine andere zu bewegen, setzen Sie die Positionsanzeige ins gewählte Modul. Drücken Sie den Knopf, um das gewählte System aufzunehmen. Bewegen Sie es zur gewünschten Stelle, indem Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links bewegen. Drücken Sie den Knopf nochmals, um das System an seinem neuen Standort aufzunehmen.

Betrieb der Auswahlbereichsfunktionen

Der "Science Droid" Analysator ermöglicht es Ihnen zwischen (vier) Funktionen innerhalb des Auswahlbereichs (D) zu wählen. Um sich in den Auswahlbereich zu bewegen, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. Um eine Auswahl zu treffen, richten Sie die Positionsanzeige auf die gewünschte Funktion und drücken Sie den Knopf.

DISMANTLE bewirkt, daß Psytek ein System abbaut und dessen Funktion für späteren Verkauf verzeichnet.

ANALYSIS weist den "Science Droid" an, die Stärke und Leistungsfähigkeit eines Systems zu bewerten und die Information im Meldungszentrum Ihres Rovers (E) anzuzeigen.

EXIT SHIP weist den Rover an zur weiteren Erforschung zur Planetenoberfläche zurückzukehren. Wenn Sie EXIT SHIP betätigen, werden Sie eine neue Reihe von Wahlmöglichkeiten sehen - "STAY HERE" führt Sie zu Psytek zurück; "SAME RIFT" führt Sie zu der Stelle zurück, von wo aus Sie aufgenommen wurden; "NEXT RIFT" rückt Sie um einen Spalt vor; und "SKIP ONE" rückt Sie um zwei Spalten vor.

END TRIP ermöglicht es Ihnen, mit den Systemen, die Sie gesammelt haben, zu Ihrem Heimatplaneten zurückzukehren. Die Wahl von END TRIP eröffnet Ihnen eine zweite Ebene von Wahlmöglichkeiten zu SAVE GAME, LOAD GAME (Wiederaufnahme eines vorher gesparten Spieles) oder END GAME (Beendigung des Spieles und Computerauswertung). Beachten Sie: bei der Wahl von SAVE GAME wird jedes vorher gesparte Spiel überschrieben.

"SAME RIFT" erscheinet nur auf Diskette und nicht auf Kassette.

SYSTEMIKONEN

Nachstehend werden militärische Standardsysteme der Ancients zusammen mit den Symbolen aufgeführt Andere Arten existieren, die jedoch noch nicht identifiziert worden sind.


LASER - Chromquantenlaser, die fähig sind, einen Strahl zerstörender Energie in einer einzigen Farbfrequenz auszusenden.


SCHILD - Chromquantenschilde, die fähig sind, gegen Energiewaffen verschiedener Farben zu schützen.


GENERATOR - umfasst Standardenergiesysteme.


STROMSPEICHER - Hochleistungsenergiespeichervorrichtung.


RADAR - ferngesteuertes Aufspürgerät zum Orten von bestimmten Objekttypen oder -klassen entworfen. Kann auch als Kompaß oder Richtungssucher benutzt werden.


ECM - Elektronische Gegenmaßnahmenvorrichtung, die dazu fähig ist, feindliche Aufspürgeräte zu stören und es erschwert, den Benutzer aufzufinden.


FAHRT - Antriebsmodul zur Steigerung oder Verminderung der Bewegungs- oder Landefähigkeit des Rovers.

ENERGIEFLUSS
Systeme an Bord

Ihr Mk IV ist mit einem automatischen Energieverteiler ausgerüstet. Alle Systeme an Bord sind auf die Energie Ihres Generators angewiesen. Zehn Prozent der Energie geht in die Waffen und Schilde. Die restlichen neunzig Prozent versorgen alle anderen Systeme (Antrieb, Radar, Aufspürung etc.)

Überschüssige Energie wird zu den Waffen und Schilden abgeführt. Im Falle eines Energiemangels hingegen, funktionieren der Antrieb, Radar un andere Systeme mit verminderter Leistungsfähigkeit. Aus diesem Grund kann der Einsatz eines bestimmten energiereichen Systems den Gebrauch eines leistungsfähigeren Generators erforderlich machen.

Die Reserveenergieanzeige (O) zeigt die Ihren Waffensystemen zur Verfügung stehende Energie an. Zwanzig Prozent der Energie geht direkt in Ihre Schilde. Der Rest wird im Energiespeicher gespeichert. Falls der Energiespeicher voll ist, fließt jede überschüssige Energie in die Schilde. Wenn die Energiereserven gering sind, kann unter Umständen nur sehr wenig Energie die Schilde erreichen.

Die Reserveenergieanzeige kann auch dazu benutzt werden, die Energieanforderungen nicht identifizierter Systeme einzuschätzen. Um dies zu tun, leeren Sie Ihre Energiespeicher, indem Sie Ihre Waffen abfeuern und beachten Sie, wie schnell die Speicher sich wieder aufladen. Schalten Sie das nicht identifizierte System ein und wiederholen Sie den Test. Wenn Ihr energiespeicher sich schnell wieder auflädt, hat das System mehr oder weniger normale Energieanforderungen.

Waffensysteme

Der Mk IV Rover ist mit einem chromquantisierten Schild und einer Laserwaffe der Standarbauweise ausgerüstet. Chromquantisierte Waffen können eine von sechs Frequenzen elektromagnetischer Energie ausstoßen, mit den Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Lila.

Die Schilde sind mit der Farbe, gegen welche sie den besten Schutz bieten können, gekennzeichnet. Zum Beispiel: ein orangefarbenes Schild bietet den besten Schutz gegen einen orangefarbenen Laser, ein roter oder gelber Schild wäre weniger wirksam; ein blauer oder grüner Schild würde wenig Schutz bieten. Andererseits, je größer der Farbunterschied zwischen Laser und Schild, umso tödlicher die Wirkung der Laserwaffe. Zum Beispiel: ein lilafarbener Laser ist die wirksamste Waffe gegen einen gelben Schild. Ein gelber Laser, der auf einen gelben Schild gerichtet wird, hat fast keine Wirkung.

Die Standard Mk IV-Waffen und Schilde weisen einen spezifischen Energieverbrauch und Leistungskennzeichnungen auf. Der Energieverbrauch eines bestimmten Lasers wird durch einen kleinen Zeiger in der Energiespeicheranzeige (Q) unmittelbar rechts neben dem Energiespeicherzeiger angezeigt. Dieser kleine Zeiger gibt an, weiviel Energie eine Waffe aus Ihren Reserven braucht, wenn sie abgefeuert wird. Eine ein Mindestmaß an Energie verbrauchende Waffe kann öfters abgefeuert werden, als eine, die ein hohes Maß an Energie verbraucht.

Die Leistungsfähigkeit eines Lasers ist ein Maßstab dafür, wie gut er seine Energie benutzt, um einen zerstörenden Strahl zu erzeugen. Ein hochwirksamer Laser wird mehr Schaden anrichten als ein wenig wirksamer Laser, (selbst wenn der Energieeinsatz der gleiche bleibt), und wird zwischen dem Aufladen auch häufiger schießen. Leistungsfähigkeit und Energieverbrauch sind äußerst wichtige Faktoren, sowohl für offensive als auch defensive Strategien. Ein energiereicher und hoch wirksamer roter Schild kann unter Umständen ein besserer Schutz gegen einen grünen Laser sein als ein schwacher und wenig wirksamer grüner Schild.

Modulvorzugssysteme

Der Mk IV ist mit eingebauten Standardwaffen und Steuerungssystemen ausgestattet. Der Einbau jeglicher neuer Systeme ersetzt automatisch die eingebauten Systeme des Rovers (Im Allgemeinen kann nur ein System eines gegebenen Typs - Laser, Schild, Radar, etc. - aktiv sein).

Nach dem Einbau werden die Anzeigeschirme des Rovers automatisch die besonderen Merkmale des neuen Systems anzeigen. Ein neues Energiespeichemodul kann die Energie steigern und wird dies auf der Reserveenergieanzeige anzeigen. Eingebaute Systeme sind derart entworfen, daß sie sich automatisch wieder anschalten, wenn ein neu zugeordnetes System abgeschaltet wird.

STRATEGIE UND TAKTIK

Fügen Sie ein neues Modul zu einem leeren Schlitz hinzu, indem Sie einen leeren Schlitz wählen und den Feuerknopf drücken. Benutzen Sie "Add Module" Möglichkeit nur um bestehende Module zu ersetzen.

Manche Strategien werden mehr Punkte erzielen als andere. Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, versuchen Sie, entweder viele Module zum Abbau zurückzubringen, oder schnell ausreichend viele Waffen zu sammeln, dann begeben Sie sich zu Spalt 20 und zerstören den Bewacherstützpunkt.

Die meisten Radarmodule sind nur auf Hulks der gleichen Rasse gerichtet. Sparen Sie die Radare nützlicher Rassen mit Psytek auf zum Gebrauch an späteren Spalten.

Das Verzeichnen der Spalten auf Karten wird Ihnen von Spiel zu Spiel helfen. Manche Module werden Ihnen beim Anfertigen der Karten behilflich sein.

Überwachen Sie den Energiefluß sehr sorgfältig. Leistungsfähige Module können mehr Energie beanspruchen als Sie aufbringen können. Wenn Sie stärkere Schilde und Laser zu Ihrem Rover hinzufügen, werden Sie auch stärkere Generatoren und Energiespeicher benötigen.

Ungewöhnliche Module können unter Umständen nur gegen Untertassen bestimmter Farbe wirksam sein, oder für eine begrenzte Zeit. Passen Sie auf und experimentieren Sie, Sie könnten verbesserte Versionen in späteren Spalten finden.

Beachten Sie die Farbanordnung der Untertassenwaffen und Schilde. Wenn Sie erst einmal das Muster erkannt haben, können Sie vorausplanen, indem Sie die Module zur Verfügung haben, die Sie brauchen, um die aufsteigenden Untertassen zu besiegen oder ihnen auszuweichen.

Verschieden geformte Untertassen weisen verschiedene Angriffsmuster auf. Passen Sie Ihre Angriffe diesen Mustern an.

Wenn Sie Pässe benutzen und nahe am Gebirge bleiben, können Sie der Verfolgung durch die Untertassen entkommen, besonders, wenn Sie über einen guten Generator und Antrieb verfügen.

Denken Sie daran, daß nicht jeder Hulk nützliche Module enthält, und daß manche Module nützlicher als andere sind. Lassen Sie sich von Psytek helfen zu entscheiden, welche Module Sie behalten. Vergewissern Sie sich, daß Sie immer einen guten Generator, Schild, Energiespeicher und Laser (in dieser Ranganordnung) haben. Ihre letzten beiden Schlitze könnten Antrieb, Radar oder eines der anderen Module, die Sie finden, sein. Halten Sie fest, wo Sie gute Module in einem Spiel finden, und gehen Sie in einem spätern Spiel direkt dorthin.

Je länger Sie brauchen, um das Spiel zu spielen, um so hartnäckiger werden die Untertassen. Bleiben Sie ständig in Bewegung. Sie können sich in Ihrem Schiff mit Psytek ausruhen. Versuchen Sie, nicht länger als zwei bis drei Minuten auf jeder Ebene zu verbringen, und überspringen Sie ruhig Ebenen, wenn Sie nie etwas besonders Nützliches darauf gefunden haben.

Feuern Sie nicht sinnlos. Wenn Sie Ihre Energiereserven gering halten, werden Ihre Schilde sich sehr langsam aufladen. Lassen Sie die Reserve sich aufladen, wann immer Sie können.

Manchmal sind die besten Module auf einer Ebene nicht in den nächstliegeden Hulks. Zum Beispiel: In Spalt 3 beginnen Sie mit Ihrem Radar, der nach vorne zeigt. Dort befinden sich einige nützliche Module, aber wenn Sie umkehren und sich in die entgegengesetzte Richtung bewegen, finden Sie einen besseren Generator und einen besseren Schild viel schneller. Diese geben Ihnen genügend Zeit, den ganzen Spalt in Sicherheit zu erforschen.